

Jets de dé - base (p.44)

- Se réalise toujours avec un dé correspondant à la compétence et l'attribut qui y est rattaché (Ou attribut seul selon les situations).
- Un jet est réussi s'il **au moins un des dé fait 6 ou plus**. Un jet obtenant 10 ou plus est dit critique et compte **deux réussites**. Toute réussite supplémentaire génère des bonus ou des exploits selon la situation.
- Echouer à un jet indique que quelque chose ne se passe pas comme prévu, mais il est possible pour le joueur de « pousser » son jet, c'est à dire y mettre toutes ses forces pour y parvenir. Pour ce faire il relance les dés qui n'ont pas obtenu de 6 ou plus sauf ceux indiquant une **explosion**. Si un jet est poussé avec un ou plusieurs dés explosion lors du premier jet, le joueur souffrira **un point de dommage** (pour un jet en rapport avec la force ou l'agilité) ou **un point de stress** (pour un jet en rapport avec l'intelligence ou l'empathie) **proportionnellement au nombre d'explosions obtenues préalablement**.

Particularités des jets avec Armes: (p.45)

- Dans le cas où une arme est utilisée lors du jet, c'est cette arme qui subira des dommages et non le joueur dans le cas où le jet serait poussé et affectera donc sa durabilité (**reliability rating**)
- Lancer les dés de munitions ne peut être effectué qu'avec une arme à feu (**p.66**). Le nombre de dés de munitions pouvant être utilisé peut être de 1 jusqu'à un maximum correspondant au niveau de cadence de tir de l'arme (RoF).
- En cas de 6 sur un dé de munition c'est un succès, mais dont les aboutissants diffèrent du jet de base à effectuer pour toucher une cible:
 - si le jet relatif à l'action de tirer touche la cible, les 6 obtenus sur les dés de munitions peuvent être employés pour augmenter le niveau de dégât ou générer un nouveau tir au but sur la même cible ou une autre cible proche de la première (c'est à dire dans le même hexagone).
 - Si le jet de tir rate la cible, les 6 obtenus sur les dés de munition peuvent néanmoins faire en sorte que la cible soit **mise en suppression**. (Un jet réussi de CUF devient nécessaire pour y échapper)
- Si un jet est poussé, les dés de munitions doivent également être relancés à l'exception des 6 et des explosions, ces dernières s'ajouteront aux dégâts subis par l'arme qui affecteront sa durabilité (reliability rating)

Combat: (p.56)

Lors d'un combat, le joueur peut faire deux actions: une action lente et une action rapide.

L'action lente correspond aux actions suivantes:

- Attaque au corps à corps/à distance/à mains nues
- Se libérer d'une étreinte
- Viser avec un fusil sniper
- Lancer une arme
- Viser avec un mortier ou de l'artillerie
- Soigner
- Rallier
- Sortir/entrer d'un véhicule
- Persuader
- Prendre un objet du sac à dos
- Désenrayer une arme

L'action rapide correspond à :

- Laisser tomber son sac à dos
- Se mettre à couvert
- Courir
- Traverser un obstacle

- Ramper
 - Se lever
 - Se mettre à terre
 - Dégainer une arme
 - Pousser
 - Désarmer
 - Empoigner
 - Retraite
 - Viser/préparer un arc au tir
 - Se mettre en surveillance (overwatch)
 - Recharger (devient action lente si échec)
 - Dégoupiller une grenade
 - Démarrer un véhicule/prendre le volant/démarrer/conduire
 - Utiliser un objet
 - Crier quelques mots
 - Parer/Esquiver
- Si pendant un combat au corps à corps, un joueur souhaite parer ou esquiver il peut utiliser son action rapide pour bloquer l'attaque (jet opposé corps à corps avec l'adversaire, celui qui obtient le plus de réussite l'emporte)
 - Si un joueur souhaite frapper une zone particulière de son adversaire lors d'une attaque (tête, jambe, torse etc) il peut le faire avec un modificateur de -2.
 - Toute attaque avec une arme à distance se fait avec un modificateur de -1 pour les pistolets, carabines et SMG, -2 pour toutes les autres armes à distance **sauf si le joueur utilise son action rapide pour viser.**
 - Dans le cas des fusils avec visée télescopique, l'action de viser coûte une action lente, ce qui implique qu'on ne peut viser et tirer durant le même tour avec ce genre d'arme. En revanche il octroie un bonus de +1, voire +2 si le joueur se trouve dans un endroit où il peut rester stable - à couvert, au sol ou soutenu par un bipied).
 - Lorsqu'un joueur subit un tir et qu'il est soit touché soit qu'un dé de munition affiche un 6, il doit faire un jet de Coolness Under Fire pour ne pas se retrouver supprimé. Si le jet échoue, le joueur tombe à terre, subit un point de stress et perd ses deux actions sur le tour prochain.
 - Le jet de Coolness Under fire implique de faire un jet correspondant pour le joueur, mais si son équipe est à portée de vue est qu'aucun d'eux n'est incapacité, le joueur peut également faire un jet de dé du CUF de son unité. Si le jet est raté, tous vos alliés dans le même hexagone doivent faire un jet de CUF pour éviter d'être mis en suppression à leur tour. Il est à noter qu'une attaque ne peut provoquer qu'un seul jet de CUF sur la même personne.

Exposition à un agent pathogène, des radiations ou un agent neurotoxique.

- Toute exposition à un agent pathogène, des radiations ou un agent neurotoxique, chimique nécessite un jet de STAMINA pour y résister. Selon que le joueur est protégé ou non par une combinaison adéquate, et selon la virulence de la menace (notamment les radiations et les agents pathogènes) des modificateurs pourront s'appliquer.
- Dans le cas des maladies, le joueur atteint doit faire un jet de stamina une fois par jour jusqu'à réussir, à défaut il subit les dégâts et désagrément de la maladie jusqu'à guérison ou décès.